CADA VEZ MAIS IMPERDÍVEL!
38
HERÓIS
DO FUTURO
EDITORA PRESS
R$ 2,50
U.S.MANGÁ
CORPS
DO BRASIL
SPAWN
EXCEEDRAFT
Dr.SLUMP
YU YU
HAKUSHÔ
NOVAS EMOÇÕES NA SUA TV

Super Mouse seu amiiiigo, vai salvá-la do periiiigo!! Quem não se lembra deste clássico desenho??? Quem não lembrar, ou não conhecer, pode passar na casa de cada um desses 10 sócios do **Clube Heróis do Futuro** e assistir, junto com eles, ou então procure na sua locadora preferida. Este prêmio foi cedido pela OPÇÃO PRODUÇÕES, que no seu selo BABYLANDIA já lançou mais de 30 clássicos de animação. Você ainda não é sócio??? Nós já avisamos várias vezes o que você tem de fazer para se tornar um. Esses sortudos aí também mandaram uma foto 3 x 4 cm e o cupom preenchido. Mas bem que uma rezinha da boa também ajuda bastante...

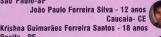
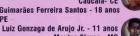
Nome: ....

Endereço: ....

Data de Nascimento: .... Herói Preferido: ....

Nosso endereço: R. Carlos da Costa R. Júnior - Osasco - SP - 06213-110

Bárbara Conceição Silva Sotero - 13 anos
São João de Meriti - RJ

Fábio Jr. dos Santos - 17 anos
Serrana - SP

Giorgio Emilio Bond - 6 anos
São Paulo-SP

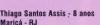
João Paulo Ferreira Silva - 12 anos
Caucaia- CE

Krishna Guimarães Ferreira Santos - 18 anos
Recife - PE

Luiz Gonzaga de Arujo Jr. - 11 anos
Montes Claros - MG

Rafael Perereira - 9 anos
Barra da Estiva-BA

Saul Alexandre Lopes Barbosa - 12 anos
Fortaleza-CE

Thiago Santos Assis - 8 anos
Maricá - RJ

Vanise Biajot - 22 anos — Osasco - SP

EDITORA PRESS

José B. Guimarães
Sérgio C. Guimarães

HERÓIS DO FUTURO

ANO 3 - Nº 38

DIRETORES EDITORIAIS
José B. Guimarães
Sérgio C. Guimarães

EDITOR CHEFE
Carlos Mann

EDITOR ASSISTENTE
Dario Chaves

DIREÇÃO DE ARTE
Alessandro A. Librandi
Walter Júnior

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
SAGA PUBLISHING

REDAÇÃO
Michel Matsuda (Neo Animation)
Yuri Goya

COLABORADORES
Christian Föcking, Crisitiano Nunes, Edson Diogo, Henrique Lima, Leonardo Bussadori, Oliver Quinto, Patricia Villalba, Pedro Bahia, Silvio Martins, Jotapê

ARTISTAS CONVIDADOS
Aluísio de Souza, Márcio Nicollosi, Leo, Aran, Salvador, Vilela

FOTÓGRAFOS
Ariana Assunção Silva
Mário Ucci

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO
Ricardo Jorge F. Rodrigues, Josiel T. J.

REVISÃO
Dario Chaves

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIAS DE REDAÇÃO
Juliana Agopian

SECRETÁRIAS DE REDAÇÃO
Juliana Guateellli

FOTOLITO
VTO

IMPRESSÃO

Distribuição para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Carlos da Costa Ramalho Jr., 453 - Presidente Altino - Osasco - São Paulo - SP - CEP06210-138 - FAX: (011) 702-3503

Neste número temos mais novidades para vocês!! Atendendo aos inúmeros pedidos, teremos finalmente a seção de cartas que esta revista merece, que ficará aos cuidados de Yuri Goya, apesar de ele ser um pouco rebelde!

Mas a melhor notícia que eu tenho para dar a vocês é que a redação finalmente voltou das férias!!!

E vocês imaginam o que isso significa?!? Significa que, nos próximos dias, eu (o todo poderoso ditador de regras e editor) vou ver como o couro-queimado-de-sol do pessoal da redação vai se adaptar às novas leis de trabalho vigentes aqui!

E de resto espero que aproveitem a revista, e principalmente a nossa matéria de capa sobre YU YU HAKUSHO, que promete ser a nova febre deste ano, junto com seus irmãos nipônicos *Cavaleiros* e *Sailor Moon.*

E agora licença, que eu tenho contas a acertar.....

O Editor

E agora é hora de eles acertarem as contas com o todo poderoso editor (EU!!), que eles largaram aqui sozinho para que eu terminasse esta edição que vocês têm em mãos.

DE HERÓIS PARA HERÓIS

Jotapê

Desde moleque, eu sou chegado em gibis. E como todo bom fã de Quadrinhos, eu gosto de falar deles. Adoro conversar sobre o assunto, dar minha opinião e fofocar. Antes de conhecer outros caras que se ligam nessa forma de arte, eu azucrinava todos os meus amigos e parentes, deitando falação sobre personagens, histórias, desenhistas, roteristas e editoras. E claro que, pra quem não curtia HQ, isso devia ser um *porre*. Mas fazer o quê? Eu não tinha mais com quem conversar.

Imagine qual não foi minha surpresa quando descobri as primeiras lojas especializadas em quadrinhos de São Paulo como a Muito Prazer, na Av. São João, e a Gibi, na Av. Brigadeiro Luís Antonio. Ali havia outros como eu, que também adoravam falar no assunto, inclusive caras bem mais velhos. Até então, eu achava que só pirralho era chegado em quadrinhos.

A coisa melhorou muito pro meu lado quando eu comecei a traduzir *comics*. Além de discutir profissionalmente o tema, eu ainda tinha acesso à correspondência que chegava à redação de Super-Heróis da Divisão Infanto-Juvenil da Editora Abril. Eu me esbaldava lendo aquelas cartas. Às vezes, alguém mandava o telefone; outras, eu mesmo dava um jeito de descobrir. Dessa forma, acabei fazendo muitas amizades quadrinhísticas, como, por exemplo, o Leandro Luigi, atual editor dos quadrinhos da Globo.

A vontade de trocar idéias e papear sobre o assunto levou um grupo de fãs da qual eu fazia parte organizar, em 1985, o *Conclave de Quadrinhos*. A gente se reunia no Centro Cultural São Paulo nas manhãs de domingo e, durante um tempo, mais de cinqüenta fãs tomaram parte dos encontros. Foi lá que eu conheci o Marcelo Campos (Quebra-queixo, Maskara), o Dario Chaves (*Heróis do Futuro*) e o Mauro Martinez (Devir Livraria).

Com o aumento de lojas especializadas em quadrinhos e o surgimento das gibitecas, ficou mais fácil pros apreciadores da 9ª arte se encotrarem. Numa dessas livrarias, a Banca *Comix Book Shop*, eu conheci o Carlos Mann, dono da dita cuja e atual editor da *Heróis do Futuro*. Graças a esses espaços, hoje tem mais gente conversando e se informando sobre gibi do que há vinte anos.

Mas, pro meu gosto, ainda era pouco. Por isso, formei, com mais alguns quadrinheiros, a HQ Society. Todo terça-feira da semana de cada mês, a gente se encontra num restaurante só pra falar de gibi. Já estamos completando o segundo ano de muito papo.

Acho que é por aí mesmo. Grupos como o HQ Society, a Orcade e o Conclave têm de surgir aos montes. Há muitas livrarias, gibitecas, bares ou restaurantes onde se reunir. Quanto mais encontros, melhor! Os aficionados aproveitam pra fofocar, os editores pra trocar idéias, os desenhistas e roteristas pra divulgar seu trabalho e discutir parcerias. É assim que deve ser. Por isso, meu caro, o que está esperando? Vá se reunir com seus amigos quadrinheiros!!

DROPS

A SAGA DE MORTAL KOMBAT CONTINUA!

Três jogos para arcade e videogame, uma série de desenhos animados, e um longa metragem para o cinema não foram o bastante! SubZero, Johny Cage, Liu Kang e companhia ainda não acertaram definitivamente as suas contas com o OUTHERWORLD. E por isso um novo filme está sendo produzido pela NEW LINE. Trata-se de MORTAL KOMBAT: THE ANNIHILATION (*Mortal Kombat: A Aniquilação*). Este novo "kombate" será dirigido por JOHN LEONETTI, o responsável pela fotografia do filme anterior, e tem o orçamento estimado em US$ 25 milhões. Nem sequer atreva-se a perdê-lo!

APRENDENDO A CONTAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Você curte o nosso aprenda a desenhar? Tá a fim de aprender tudo sobre como contar Histórias em Quadrinhos? Então é esta a sua grande chance de mostrar o seu talento e temperá-lo com um pouco de técnica! O Estúdio Pinheiros lançou o Curso de Histórias em Quadrihos, onde os alunos poderão aprender como fazer a suas prórias histórias, desde o roteiro até a arte-final. Ficou interessado??? (não diga?) Então, para mais informações ligue para eles. O telefone? O HF serviço informa: 815-6736.

TOTAL JUSTICE GANHA NOVOS JUSTICEIROS

A linha de bonecos da DC, TOTAL JUSTICE, ganha mais reforços. Por puro capricho, pois os heróis já existentes davam conta do recado! Mas como toda surpresa é bem vinda, apresentamos para vocês os quatro novos justiceiros: Hawkman (Gavião Negro), Batman em uma novíssima "*Fractal Armor*", o vilão Despero e o mais esperado boneco da linha: Super-Homem com um mortífero emissor de raios de Kriptonita! Procure nas lojas especializadas. Afinal, não é justo você ficar sem o seu!

BATMAN: THE LONG HALLOWEEN

Esta série em 13 partes estrelada pelo Homem-Morcego segue o espírito de "dia das bruxas" das edições especiais anteriores (duas delas já publicadas em português).
A história se passa no início da carreira de Batman, quando Gotham City estava passando de um ninho de gangsters para o que ela é hoje: território de vilões mascarados e alucinados. E a exemplo das histórias anteriores, essa também vai mexer com o terror proporcionado pelos vilões mais perversos de Gotham City. Roteiro de Jeph Loeb e arte de Tim Sale. Você já pode encotrá-las nas lojas especializadas.

Você gosta de Sailor Moon e Dragon Ball? Quer colecionar o maior número possível de cards, bonecos e revistas deles? Pois fique sabendo que existe muito mais que isso por aí... basta procurar!

Um bom exemplo são os imãs, tatuagens e "Big Cards", todos da Sailor Moon, e Cards "animados" do Dragon Ball que estão à venda na *Comix Book Shop*. São produtos baratos e muito bonitos, todos custando menos de R$ 5,00. Se você é fã desses heróis, não perca esta!!! HF serviço: Comix Book Shop — Alameda Jaú, 1998 — Jardins, São Paulo-SP, Tel: (011) 3061-3893.

BARBIE É RECONHECIDA NAS PASSARELAS!!

A boneca mais famosa de todos os tempos acaba de ser reconhecida como modelo!! Ela foi capa de uma edição da revista alemã *Burda*, na qual você pode encontrar os mais charmosos modelos de roupas desta boneca que cada vez mais marca a infancia das garotas.

A revista ainda traz a história da Barbie na moda, ao longo de seus quatro anos de existência, instruções de corte e costura para que vocês mesmas(os?) façam as roupas da sua boneca, e dezenas de fotos dos modelitos mais tradicionais e até de criações exclusivas!!!

A revista *Burda* é toda em espanhol e está custando em torno de R$10,00 e você pode encontra-lá em boas importadoras. Se você é uma (um?) fã de Barbie, este é um prato cheio!

DROPS

Boris Vallejo e Julie Bell são os responsáveis pela nova coleção de cards da Marvel. Precisa dizer mais??? Bom, se você não sabe quem são esses dois, acaba de ser reprovado no Teste de Conhecimento da HF! E para vocês que estão de recuperação, aí vai o resumo da matéria:

Boris e Julia são famosos ilustradores norte-americanos. No seu curriculum podemos citar trabalhos para Heavy Metal, coleções proprias de cards e alguns cards em outras coleções da Marvel. E mais: eles são casados. Se você duvida do talento deles, dá só uma olhada na ilustração ao lado... convencido??? OK, vamos logo ao que interessa: os cards. Nesta nova coleção, todos eles serão pintados pelo casal, e para variar um pouco, além da coleção normal com 100 cards, haverá também três *sets* de cards especiais. O maior deles tem nove cards, que são encotrados aproximadamente na proporção de 1 para cada 60 mil pacotes!! É, galera, nada de comprar em uma loja só! E ainda por cima eles criaram uns concursos esquisitos do tipo "ache o card e responda a pergunta". Respondendo esse teste você pode concorrer a uma arte original do casal no valor de US$ 5 mil! Agora já chega, né?

U.S.MANGÁ
CORPS
DO BRASIL

No final do ano passado algo completamente inusitado aconteceu na TV brasileira. Uma aliança inédita entre a *Premiere Filmes* e a nossa conhecida *Rede Manchete* gerou o selo **U.S. Mangá Corps do Brasil**, que começou a exibir produções japonesas inéditas na TV, e que foram originalmente produzidas para o mercado de vídeo japonês. E assim, semanalmente, sob o selo *U.S. Mangá*, nós temos acompanhado desenhos como DETONATOR ORGUN, ZEORYMER, GALL FORCE e GENOCYBER. Com certeza, apesar dos cortes, este pode ser considerado o clímax desta recente "invasão" dos desenhos japoneses na nossa tevê.

Não se tratam de "obras primas" da animação, mas o *U.S. Mangá* tem exibido os melhores animes da nossa telinha. Ou seja, não existe nenhuma "produção hollywoodiana" no acervo que será exibido pela U.S. Mangá (exceto, é claro, por AKIRA). Mas eles são mais do que animes novos, e mesmo que existam pessoas que prefiram continuar assistindo apenas a *Cavaleiros*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon* e seus subprodutos, a maioria do público inteligente quer histórias e conceitos novos!

Assim sendo, se novas alianças surgirem, e mais programas como *U.S. Mangá* aparecerem, todo público brasileiro poderá explorar melhor o universo de idéias que compõem a realidade dos animes e mangás no Japão.

U.S. Mangá???

De onde veio o nome U.S. Mangá? E como eles conseguiram tantos animes?? A resposta é muito simples, *U.S. Manga Corps* é o nome de uma distribuidora americana de vídeos de animação japonesa, e é esta mesma empresa que detém os direitos da maioria dos animes que serão exibidos sob este selo aqui no Brasil. Lá nos EUA ela é uma das maiores empresas de vídeo desta ramificação do mercado, e concorre diretamente com as grandes *Viz Comunications* e *Manga Entertainment*.

A *Viz* possui nada mais, nada menos que os direitos do desenho e dos quadrinhos de RANMA ½ (um dos mais populares mangás dos EUA), e ainda é a maior editora de mangás do mercado americano.

Já a *Manga Enterteiment* pega pesado nos vídeos. No seu acervo constam títulos como a série MACROSS PLUS e os dois filmes da série PATLABOR. E não pára por aí! Essa empresa ainda detém os direitos do anime mais esperado do ano passado pelos americanos, GHOST IN THE SHELL, que foi um dos maiores sucessos da Mostra Internacional de Cinema que ocorreu em São Paulo no ano passado.

Alguns títulos dessas empresas já podem ser encontrados nas locadoras brasileiras. Outros serão exibidos no U.S. Mangá. Por exemplo: FATAL FURY 1 e 2 (que vai ser exibido no U.S. Mangá), ambos da *Viz*, e ROBÔ GIGANTE,

da *Manga*, já estão disponíveis em vídeo pela Flashstar.

Ainda Pode Vir Mais???

É claro que pode! Material é que não falta! E assim como a *Viz* e a *Manga Entertainment*, a *U.S. Manga Corps* também tem a suas estrelas, que infelizmente (ainda?!) não vieram para este lado do Equador. A primeira delas é o magnífico RECORD OF LODOSS WAR, ou simplesmente Lodoss. Outro anime que merece esta categoria é IRIA: ZEIRAM THE ANIMATION, uma adaptação animada em seis partes do live-action ZEIRAM, que sem dúvida possui a mais bela heroína da *Corps*. A *U.S. Manga* ainda possui

PATLABOR, um dos melhores mechadesigns da atualidade

a série para TV do sucesso PATLABOR e a série de OVAs (*Original Video Animation*) de TANK POLICE DOMINION, do mesmo criador de GHOST IN THE SHELL, Masamune Shirô. E ainda há muitos outros títulos inéditos no Brasil que poderiam gerar um "U.S. Mangá Corps do Brasil II"... isso sem contar com as outras empresas.

Mas independente dos animes que "vão ou não vão" passar por aqui neste momento, o principal objetivo do U.S. Mangá Corps do Brasil já foi alcançado: mostrar para o público brasileiro que no Japão existem mais do que "Santos Guerreiros", "Deusas Protetoras" "Grupos de heróis adolecentes" e "Kurumadas".

Yuri Goya

Ranma ½, um dos maiores sucessos da *Viz* nos EUA!

Fique por dentro da história do
Esquadrão Especial
EXCEEDRAFT

Devit Akiba (direita) lutando contra seu irmão Carlos Tôgô (esquerda)

Em sua primeira missão, o Exceedraft salva crianças presas num ônibus escolar que havia sido sequestrado. O ônibus estava protegido por uma barreira energética, o que dificultava o salvamento. Eles recebem a ajuda de um super aliado, DEVIT AKIBA, chamado de *Guerreiro da Luz*. Ele veio de outra dimensão com o objetivo de perseguir criminosos espaciais, um deles seu próprio irmão — CARLOS TÔGÔ. Numa de suas missões, a namorada de Hayato é transformada num robô e passa a cometer crimes. Hayato desrespeita as ordens do comandante e a deixa fugir. Ela foi programada para tentar matar Hayato, mas não consegue. Na verdade ela ainda o ama e logo depois morre por falta de energia Ken (outro membro do Esquadrão) também perde a namorada Mayumi, que também morre. Furioso, ele tenta matar o culpado, desrespeitando as leis de um policial.

O FIM DO MUNDO

Na luta contra Yuda (servo do demônio DAIMON, que quer conquistar nosso planeta), as armaduras são destruídas. Quando elas são restauradas, Hayato ganha uma armadura nova. Seu codinome agora é SYNCüREDDER.

Dados — Modo. Battle. Velocidade: 79,2 Km/h (sem o TURBOUNIT-W). Triplica o poder. Resiste a 4.800 graus de temperatura e a uma pressão de 8 T/cm². Ele também ganha a arma HEAVY CYCLONE.

Daimon, o líder das forças demoníacas

Hayato vinha tendo vários sonhos estranhos. Nesses sonhos aparecia uma garota que descrevia para ele como seria o fim do mundo. Um dia ele ficou assustado ao descobrir que essa garota existe de verdade! Seu nome é Mika e ela pretende salvar espécimes terrestres (crianças) e levá-las numa espécie de Arca de Noé. O *Armageddom* acontecerá quando as forças demoníacas de Daimon lutarem contra as deusas controladas por Mika.

O demônio Daimon descobre que AI (uma agente do Exceedraft) está esperando um bebê. O demônio desconfia que a criança pode ser filho de um Deus. Ele tenta matá-la, pois isso poderia atrapalhar seus planos. Durante a luta entre Daimon e os policiais, a base do Exceedraft é destruída, mas todos conseguem se refugiar no subsolo. SYNCüREDDER tem um terrível confronto com Daimon. Mas consegue vencer pelo poder da justiça, o poder de sua arma CYCLONE NOVA.

Chefe Shunsuke Masaki

A PRODUÇÃO

A série valorizou a simplicidade e a seriedade. O esquadrão Exceedraft destina-se, na maioria das vezes, ao salvamento. Nada de temas absurdos ou ridículos. A temática da luta contra deuses e demônios não tirou o barato da série. O Exceedraft reúne as ideologias de WINSPECTOR e SOLBRAIN. A trilogia RESCUE POLICE (Polícia de Resgate) assemelha-se à trilogia UCHÛ KEIJI (Policial do Espaço). Veja as comparações:

1- Tanto o Policial do Espaço GAVAN como o esquadrão

Cyclone Nova, o último tiro!!

WINSPECTOR lutaram sozinhos e no final, GAVAN foi promovido à capitão e WINSPECTOR filiou-se à ICPO em Paris.
2- O Policial do Espaço SHARIVAN recebeu a ajuda de GAVAN e no final voltou à sua estrela natal. Enquanto isso a equipe SOLBRAIN recebeu ajuda do WINSPECTOR e, no final, os integrantes foram remanejados para outras cidades.
3- Tanto o Policial do Espaço SHAIDER como o esquadrão EXCEEDRAFT não receberam ajuda de seus respectivos antecessores.

Todas essas séries foram criadas por SABURO HATTE. Na verdade, ele tentou criar uma nova trilogia policial valorizando o ser humano e seus problemas, com um toque de sentimentalismo Nada de monstros vindos do espaço.
Como ator convidado temos SUSUMU KUROBE (o primeiro ULTRMAN) no papel de pai adotivo e instrutor de tiro de KÔSAKU.
A trilha sonora foi reaproveitada de Solbrain.
EXCEEDRAFT é o único seriado estilo "Metal Hero" que possui o tema de abertura legendado. Quem sabe algum dia SABURO HATTE crie uma nova trilogia. Pode ser o BEETTLE FIGHTER.
"SARABA RESCUE POLICE" ou "ADEUS, POLÍCIA DE RESGATE".

Michel Matsuda

Com ... Susume Kurobe (o primeiro Ultraman) no papel de pai adotivo e instrutor de tiro de Kosaku

Elenco

Hayato Kanô — Shigeki Kagemaru
Kôsaku Muraoka — Mamoru Kawai
Ken Ôkuma — Iori Sakakibara
Ai Hyûga — Yuri Nakamura
Jukichi Katsuragi — Toyodo Fukuda
Masaru Hyûga — Oki Nirazaki
Tetsuo Isshiki — Shunsuke Mizoguchi
Devit Akiba — Shuhei Saga
Carlos Tôgô — Kyôji Kamitake
Daimon — Yûji Abe
Mika — Kayoko Moriyasu
Dublês — Japan Action Club (JAC)

Ficha Técnica:

Título: Tokusô (Tokubetsu Kyûkyû Sôsa Tai) EXCEEDRAFT
Exibição: 2/2/92 ~ 24/2/93 (TV Asahi, Japão)
Total: 49 episódios
Criação: Saburo Hatte
Roteiro: Junichi Miyashita (principal)
Desenho de Produção: Toshiyuki Hakunaga
Trilha Sonora: Kaoru Mizuki
Canções: Takayuki Miyauchi
Direção: Tetsuji Mitsumura / Michio Konishi / Masao Minowa (principais)
Produção: TOEI COMPANY

Na HF 37 vocês ficaram sabendo da concepção deste fantástico *anime*. Agora, em primeira mão, a sua revista preferida conta um pouco sobre o início desta longa aventura...
MAGICAL BATTLE
YU★YU★HAKUSHO

Na HF 37 vocês ficaram sabendo da concepção deste fantástico *anime*. Agora, em primeira mão, a sua revista preferida conta um pouco sobre o início dessa longa aventura...

MAGICAL BATTLE YU☆YU☆HAKUSHO

Não somente a alta qualidade visual e o carisma desses personagens conquistaram o público japonês, mas também a união de um extraordinário roteiro. O desenho não segue uma linearidade parecida com a de tantos outros. Às vezes fica até meio confuso de se acompanhar a trama.

Para começar, alguns capítulos iniciais do mangá não existem na série de TV. Isto acontece porque as histórias são isoladas e relativamente curtas, sendo difícil adaptá-las para a telinha. Além disso, o final do *anime* é original. Para se ter um melhor entendimento, os japoneses dividiram a série em quatro fases, de acordo com os seguintes subtítulos: a seqüência dos episódios 1 a 25 é conhecida como "*REIKAI TANTEI Hen*" (Detetive do Mundo Espiritual); os episódios 26 a 66 formam a fase "*ANKOKU BUJUTSU KAI Hen*" (Torneio de Luta das Trevas); episódios 67 a 94: "*MAKAI NO TOBIRA Hen*" (Portal do Mundo Maligno); e por fim, episódios 95 a 112: "*MAKAI TÔITSU TOURNAMENT Hen*" (Torneio Unificado do Mundo Maligno).

Yusuke Urameshi, um herói com aparência de *bad boy*

Yusuke vê seu próprio corpo estirado no chão

DETETIVE DO MUNDO ESPIRITUAL

Yusuke Urameshi é o típico jovem rebelde. Não gosta de estudar e também não foge de uma briga. Mas um certo dia ele foi pêgo pelo destino. Ao tentar impedir que uma criança fosse atropelada, é ele quem leva a pior e morre. Porém, como isso era

Não somente a alta qualidade visual e o carisma desses personagens conquistaram o público japonês, mas também a união de um extraordinário roteiro. O desenho não segue uma linearidade parecida com a de tantos outros. Às vezes fica até meio confuso de se acompanhar a trama.

Para começar, alguns capítulos iniciais do mangá não existem na série de TV. Isto acontece porque as histórias são isoladas e relativamente curtas, sendo difícil adaptá-las para a telinha. Além disso, o final do *anime* é original. Para se ter um melhor entendimento, os japoneses dividiram a série em quatro fases, de acordo com os seguintes subtítulos: a seqüência dos episódios 1 a 25 é conhecida como "*REIKAI TANTEI Hen*" (Detetive do Mundo Espiritual); os episódios 26 a 66 formam a fase "*ANKOKU BUJUTSU KAI Hen*" (Torneio de Luta das Trevas); episódios 67 a 94: "*MAKAI NO TOBIRA Hen*" (Portal do Mundo Maligno); e por fim, episódios 95 a 112: "*MAKAI TÔITSU TOURNAMENT Hen*" (Torneio Unificado do Mundo Maligno).

Yusuke vê seu próprio corpo estirado no chão

[illegible]

Yusuke Urameshi, um herói com aparência de *bad boy*

DETETIVE DO MUNDO ESPIRITUAL

Yusuke Urameshi é o típico jovem rebelde. Não gosta de estudar e também não foge de uma briga. Mas um certo dia ele foi pêgo pelo destino. Ao tentar impedir que uma criança fosse atropelada, é ele quem leva a pior e morre. Porém, como isso era

inesperado, ele foi levado para o Mundo Espiritual (*Reikai*, em japonês). Yusuke foi parar no Rio SANZU (local para onde vão os espíritos dos mortos) e é encontrado por BOTAN, uma guia do Mundo Espiritual. Apesar disso, existe a possibilidade de ser conseguida a ressurreição. Mas para isso, KOENMA, o príncipe do Mundo Espiritual, disse que ele deveria passar por provações — uma delas, devolver em segurança um ovo de monstro do Mundo Espiritual.

Essa espada que está nas mãos de Hiei é capaz de "endemoniar" qualquer pessoa!!

Enfim ele ressuscita. Agora, a nova provação é tornar-se um "Detetive do Mundo Espiritual", e juntamente com Botan penetrar na porção má do coração dos seres humanos para lutar contra "JAKI", uma entidade que conduz ao mau caminho. Aqui a dupla ajuda pessoas comuns a superarem seus medos e problemas.

Mas um perigo maior ainda estava por vir. Os vilões da história — HIEI, KURAMA, e GOUKI —, conhecidos como a Tríade do Demônio, roubaram três grandes objetos de valor do salão de tesouros do Mundo Espiritual e fugiram rumo ao mundo dos seres humanos. Yusuke é indicado para recuperá-los. Contudo, isso não será nada fácil, pois ele tem o prazo de apenas uma semana antes que o grande Rei ENMA, pai de Koenma, volte de sua viagem e descubra que sua coleção particular de tesouros foi roubada (se ele souber...). Caso contrário, o mundo dos seres humanos pode

Não confunda: Kurama é um homem MESMO!

Tem gatinhas no pedaço! Keiko (esq.) e Botan, respectivamente a namorada de Yusuke e sua companheira.

sofrer grandes catástrofes como terremotos e a erupção do Monte Fuji (aquela famosa montanha no Japão, que na verdade é um vulcão). Essas catástrofes seriam reflexos do Mundo Espiritual.

Esses tesouros em mãos erradas podem trazer sérias conseqüências aos homens. Yusuke consegue recuperar o "Globo do Demônio Faminto" e o "Espelho Mágico", dois dos tesouros roubados, que estavam respectivamente com Gouki e Kurama. Resta somente Hiei, que carrega consigo a "Espada Maligna da Rendição". Pórem, se não bastasse isso, KEIKO YUKIMURA, a namorada de Yusuke, é raptada por Hiei. Isso só faz aumentar a fúria de nosso herói, que vê mais um motivo para derrotar Hiei.

Bem, é melhor dar uma pausa por aqui, se não, acabo contando tudo de uma vez. Isso que você acabou de ver é só o começo do que você vai ver na TV. Ainda tem muita, mas muita coisa pela frente. As melhores matérias de *anime* você encontra somente na Heróis do Futuro!

Michel Matsuda
(Neo Animation)

Dr. SLUMP

Neste número foi preparada uma surpresa especial para os fãs de Dragon Ball! Na verdade, mais especificamente para os fãs de seu criador, Akira Toriyama, ou para aqueles que querem conhecer um pouco mais sobre os seus trabalhos anteriores às aventuras de Goku e sua turma. Por isso ao invés de uma matéria sobre Dragon Ball, vocês irão ler sobre DR. SLUMP o primeiro grande sucesso do senhor Toriyama!

MUITO ANTES DE DRAGON BALL...

Doctor Slump, foi um dos trabalhos do início da carreira de Toriyama! Quando este mangá foi publicado pela primeira vez, em 1980, ele tinha apenas 25 anos e ainda não tinha criado nenhum sucesso de êxito nacional e muito menos tinha montado o seu promissor BYRD STUDIO. Mas neste mesmo ano a sua sorte virou! Dr. Slump não se tornou apenas um mangá de sucesso. Ele gerou uma enorme onda de consumo em torno de seus produtos e logo, em 1981, surgiu na FUJI TV a sua série animada, que também alcançou um grande sucesso. Nesta época, provavelmente, Toriyama fazia apenas duas coisas. uma era trabalhar para cumprir os seus cada vez mais numerosos compromissos; a outra era dar saltos de alegria, já que graças ao sucesso de *Dr. Slump* agora ele era um astro.

Mas não foi apenas sorte que levou esta criação a fazer tamanho sucesso. O mínimo que se pode dizer a respeito dela é que se trata de uma série muito original, pois não é qualquer mangá que consegue ter um número tão grande de personagens e um potencial tão grande que talvez só o seu próprio criador pudesse explorá-lo por completo.

A produção de Dr. Slump acabou cinco anos após a sua estréia na revista SHONEN JUMP, quando Toriyama lançou Dragon Ball, encerrando assim as histórias de *Senbe*

Um ULTRAMAN??? É um ULTRMAN!

Norimaki e toda a turma da *Penguin Village*.

QUEM É O POVO DA PENGUIN VILLAGE??

O povo da Penguin Village são os personagens de *Dr. Slump*. Não necessariamente todos nasceram lá, mas de uma forma ou de outra eles foram parar nesta cidadezinha. E entre os seus habitantes podemos destacar:

SENBE NORIMAKI: Ou, se você preferir, Dr. Slump. Ele é uma espécie de Professor Pardal, só que um "pouco" mais aloprado. Afinal, não é qualquer um que fica inventando óculos de raios-x com propósitos nada "puritanos", e robozinhas muito fortes, míopes e não muito controladas. Senbe ainda é apaixonado por Midori, a professora de Arale, uma incurável viciada em comer melancias.

ARALE: A robozinha "filha" de Senbe. Ela tem uma força extraordinária, mas a mentalidade de uma criança, e isso causa alguns "probleminhas". Outra caracteríista importante é o fato de ela ser míope (algo pouco comum em robos, não é verdade?) e usar óculos.

AKIRA TORIYAMA: Não é uma mera semelhança! Não é mera conicidência! O próprio autor faz parte do "cast" de *Dr. Slump*. Ele aparece na forma de um robozinho com máscara de gás (provavelmente uma de suas preferidas caricaturas de sí próprio).

DR. MASHIRITO: O vilão da história, um cientista maluco e invejoso que quer destruir Arale e mora em uma casa em forma da cabeça de R2D2 (aquele robozinho do *Guerra nas Estrelas*).

UNTI: Um cocozinho que... sem comentários!!

E além desses ainda existem uma infinidade de personagens. E seria impossível apresentar todos de uma vez. Infelizmente não existe nenhuma previsão se esta divertida série será exibida aqui no Brasil, já que ela não faz parte do mesmo gênero de *Cavaleiros do Zodíaco*, por exemplo.

Yuri Goya

Arale: a heroína de *Dr. Slump*

SPAWN

INÉDITO

Você que acompanha o personagem SPAWN, todos os meses, pela editora Abril, talvez não esteja sabendo de algo que aconteceu nos "bastidores" desta revista criada pelo desenhista Todd McFarlene.

Quando o personagem começou a ser publicado nos Estados Unidos em 1992, pela recém inaugurada Image Comics, ele foi um arraso. Ficou entre os gibis mais cobiçados da época. E o sucesso foi tanto que atraiu a atenção de outros feras do universo dos quadrinhos. Como McFarlene não é bobo, ele teve uma idéia para chamar ainda mais a atenção dos leitores: convidou outros escritores famosos para fazerem, cada um, uma história original para o Spawn. Foi assim que surgiram os roteiros de Alan Moore (nº 8), Neil Gaiman (nº 9) e Frank Miller (nº 10 da edição brasileira). Só que o que você não sabe é que o roteiro da edição nº 10 da versão americana da revista foi escrita por DAVE SIM. O roteiro de Miller foi publicado na de nº 11!

Spawn encontra Cerebus no gibi que não vai ser publicado no Brasil

Mas afinal, quem é *Dave Sim*? E por que a história que ele escreveu não foi publicada no Brasil?
Sim é o criador/artista de um personagem chamado CEREBUS, publicado na revista de mesmo nome. A revista é em preto-e-branco e atinge um público muito diferente do leitor de super-heróis. Afinal, o personagem é, literalmente, um *porco*! Dave Sim é um "ativista" dos quadrinhos independentes americanos para leitores adultos e era muito amigo de Mc Farlene.
Era!! Recentemente os dois tiveram uma briga feia, que até hoje não foi bem esclarecida. O fato é que Mc Farlene sequer permitiu que essa história fosse republicada nas edições encadernadas do Spawn. E também foi proibida a publicação em outros países. Assim, quem leu, leu. Quem não leu, vai ver com exclusividade aqui na sua *Heróis do Futuro* como é a história escrita por Dave Sim.

Uma espécie de Spawn "alternativo" penetra no *nível 7* da Torre do Inferno (que apareceu na história de Alan moore no nº 8) e vê pessoas

encapuzadas e amarradas, presas diante de uma cela dentro da qual estão confinados vários heróis. O texto diz:
"Eles são justos. Eles são nobres. Eles são heróis. Campeões. Vigilantes. Vingadores. Defensores. Homens de Aço. Mulheres do Amanhã. Deuses do Trovão...". São referências quase explícitas a vários heróis da Marvel e da DC. Spawn libera toda sua energia contra eles, mas sem efeito. Os heróis imploram a Spawn que ele tome o poder que pertencia a eles. Ele então recebe todo aquele poder, o poder de todos os velhos heróis, e em seguida libera de uma vez toda aquela energia, destruindo tudo à sua volta. Neste momento aparece o Violador, representando a Justiça, com uma venda nos olhos e carregando uma balança. Num lado da balança há pilhas de dinheiro. No outro, um coração ainda pulsando...
O Violador desaparece e voltamos para a cena quando Spawn observa os homens amarrados e encapuzados de frente para a cela.. Dentro dela aparece uma figura, em meio à sombra, que é uma clara referência ao Super-Homem (o texto se refere a ele como "aquele-que-veio-primeiro, aquele que é a base para nós... para todos nós". E ele está agonizando.
Spawn observa a cena sem poder fazer nada. De repente a história fica em preto-e-branco e aparece Cerebus, que chama Spawn para ir embora daquele lugar. "Mas eu tenho de salvá-los", diz Spawn. "Você não pode", responde Cerebus. O personagem de *Sim*, então, explica que aqueles confinados na cela são super-heróis, e que os encapuzados são seus criadores, que venderam suas criações... "Não pense sobre isso", diz Cerebus,

Cerebus conduz Spawn para um mundo em preto-e-branco

Spawn encontra os heróis e seus criadores

tentando desviar a atenção de Spawn. Os dois aparecem novamente no mundo "em cores", dentro da casa de Al Simons (o alter-ego de Spawn). O herói parece não entender nada do que está acontecendo, como se tivesse perdido a memória. Cerebus leva Spawn até o quarto da filha de Al Simons e da esposa Wanda. Ao ver a "filha", Spawn fica emocionado. "Seu criador ainda está com você", diz Cerebus. "Ele não te vendeu". Antes que Spawn possa tentar fazer alguma pergunta, Cerebus desaparece, deixando nosso herói para trás, como se tudo dali por diante pudesse seguir seu curso normal...

Se você não entendeu quase nada do que aconteceu na história, não se preocupe. O roteiro foi intencionalmente complicado. A base do argumento é que os antigos criadores de quadrinhos, ao venderem suas criações (seus personagens, seus heróis) para as editoras que os contratavam, estavam perdendo também sua liberdade, e por isso ficavam "amarrados" (é uma metáfora na história). A cena de "Super Homem" agonizando representa também essa idéia. Sob esse ponto de vista, a cena com o Violador também fica mais clara. Em troca de dinheiro, os criadores acabaram entregando também seus corações, suas emoções (o "coração pulsando" na balança). Cerebus funciona como uma espécie de aviso: enquanto o criador de uma história em quadrinhos se mantiver fiel a seu personagem , então esse personagem será forte para sempre.

Hoje essa mensagem tem novos significados. O próprio McFarlene anda meio distante de seu personagem, freqüentemente deixando que outros desenhistas ou escritores façam o trabalho por ele, que tem gasto mais tempo com a produção dos bonecos da linha Spawn. É como se McFarlene estivesse abandonando seu personagem, por estar mais preocupado em ganhar dinheiro do que em cuidar de sua criação.

É uma pena que essa história de Spawn, uma das melhores, nunca vai ser publicada no Brasil...

Dario Chaves

Superman agonizando

RAN/Salvador

ANORMAL/Aran

CANIBYTES/Vilela

E VOCÊ QUER QUE EU ACREDITE NESTA ESTÓRIA? PERALÁ, DOTHÔ! GANANCIOSO COMO VOCÊ É, POR QUE ENTÃO SÓ INCLUIU NO PREÇO DA OPERAÇÃO OS 3 BISTURIS QUE ESQUECEU DENTRO DO MEU CORPO?

AÍ.. SABE COMO É, NÉ! A MOÇA DA LIMPEZA VEIO E NÃO SABIA ONDE JOGAR TODAS ESSAS VELHARIAS, VIU VOCÊ TODO ABERTO, NA MESA DE OPERAÇÃO E... BEM... EU NÃO ME OPUS, É CLARO! AFINAL VOCÊ SABE COMO É DIFÍCIL CONSEGUIR EMPREGADAS HOJE EM DIA...

OS UMBÍGUOS/ Márcio Nicolosi

FLIPBOOK STORIES
A MAGIA DA ANIMAÇÃO
POR MÁRCIO NICOLOSI
PÔ! O FLIPBOOK DA BOLINHA ANDANDO FICÔ ANIMAAAL!
É! MAS EU QUERIA SABÊ POR QUE ELE NUM DISGRUDA DAQUELA MESA!...
EI, MANO! CÊ PODIA DÁ UMAS DICAS DE COMO FUNCIONA ESTA MESA MEIO ESTRANHA COM LUZ E OUTROS BAGULHINHOS AÍ?...
BEM, DEIXE-ME APRESENTAR A VOCÊS UMA... MESA DE ANIMAÇÃO!

A MESA DE UM ANIMADOR TEM UM DISCO DE ANIMAÇÃO QUE PODE GIRAR
UM DISCO DE ANIMAÇÃO TEM RÉGUAS COM PININHOS QUE FUNCIONAM COMO REGISTRO DAS ANIMAÇÕES E CENÁRIOS
TEM TAMBÉM UMA TAMPA DE ACRÍLICO TRANSLÚCIDO DO TAMANHO DAS FOLHAS PARA QUE, LIGANDO A LUZ
POR BAIXO DESTAS FOLHAS SOBREPOSTAS, VOCÊ POSSA VER ATRAVÉS DELAS, E OBSERVAR
LUZES FLUORESCENTES
COMO VARIAM AS POSIÇÕES DOS DESENHOS DE UMA FOLHA PRA OUTRA E AJUSTÁ-LOS DE ACORDO COM O QUE VOCÊ IMAGINOU
?
FLIP!

A IMPORTÂNCIA DA ESTRUTURA

O MAIS IMPORTANTE AO SE DESENHAR OS MÚSCULOS É ISTO: A ESTRUTURA DOS MÚSCULOS TEM QUE SER FORTE.

NOS DESENHOS ABAIXO VOCÊ PODE VER ALGUMAS CONSTRUÇÕES EM BLOCOS, BEM SIMPLIFICADAS.

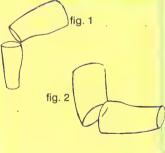
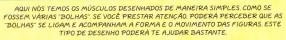
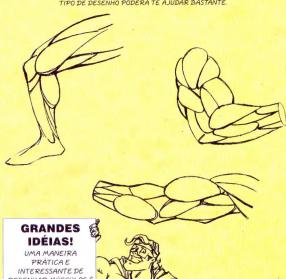
NA FIG. 1 VOCÊ TEM O ESBOÇO DE UMA PERNA. NAS FIGS. 2 e 3, VOCÊ TEM ESBOÇOS DE BRAÇOS.

NOTE QUE NAS TRÊS FIGURAS EXISTE UMA RELAÇÃO PROPORCIONAL ENTRE AS PARTES DE CIMA E AS PARTES DE BAIXO. NA PÁGINA AO LADO VOCÊ TEM OS ESBOÇOS EM ACABAMENTO.

DICA EXPLOSIVA!

LEMBRE-SE: TODA A VEZ QUE VOCÊ ESTIVER DESENHANDO, É PRECISO QUE SEJA FEITO POR ETAPAS. E CADA ETAPA DEVE SER TERMINADA E CORRIGIDA ANTES DE VOCÊ PARTIR PARA A PRÓXIMA. AFINAL, SE VOCÊ FAZ UM ESBOÇO NA PROPORÇÃO ERRADA E NÃO CORRIGE O ERRO, FATALMENTE SEU DESENHO NÃO SAIRÁ LEGAL. OK?!

AQUI NÓS TEMOS OS MÚSCULOS DESENHADOS DE MANEIRA SIMPLES, COMO SE FOSSEM VÁRIAS "BOLHAS". SE VOCÊ PRESTAR ATENÇÃO, PODERÁ PERCEBER QUE AS "BOLHAS" SE LIGAM E ACOMPANHAM A FORMA E O MOVIMENTO DAS FIGURAS. ESTE TIPO DE DESENHO PODERÁ TE AJUDAR BASTANTE.

GRANDES IDÉIAS!

UMA MANEIRA PRÁTICA E INTERESSANTE DE DESENHAR MÚSCULOS É PROCURANDO REFERÊNCIAS EM REVISTAS DE MÚSCULAÇÃO. VOCÊ PODERÁ OBSERVAR A ESTRUTURA DOS MÚSCULOS E ENTÃO TENTAR DESENHÁ-LO. PODE TER CERTEZA QUE SERÁ UM ÓTIMO TREINO E UM BOM EXERCÍCIO PARA O SEU TRAÇO.

VÊ SE ME ESCREVE!!!

Bruno Kiraji
(Quadrinhos Inteligentes)
R. Saldanha Marinho, 239
São Paulo - SP
03055-020

Luana Clara de Souza
R. Antonio Galvão, 375
Rio grande do Sul - RS
21765-370

Isabelle Dória Dantas Reis
Av. Guilherme Maxwell, 319
Rio de Janeiro-RJ
21040-210

Denise S. Adamo
(desenhos japoneses)
Av. Rotary, 2537
Umuarama - PR
87505 - 030

Edmar F. Sales
(Japanimation - Sandman - Arquivo X)
R. Jovita Feitosa, 26
São Judas Tadeu
Duque de Caxias - RJ
25243-570

A UNIÃO FAZ A FORÇA!!!

Fã Clube Pretty Soldiers Sailor Moon
R. Maria Triestino Rizzo, 228
Aguaí - SP
13860-000

Fã Clube Sailor Moon
R. Vitor Frond 130/502
Rio de Janeiro - RJ
21530-090
(enviar 2 fotos 3x4 e R$ 2,00)

Fã Clube Japanese Hero Animation
R. Adriano, 102 - apt. 303
Meier - RJ
20735-060

Fã Clube Marinheira Lunar
R. Mirataia 299 Bl 18 apt 302
Rio de Janeiro - RJ
22770-190

Nós não nos responsabilizamos por qualquer correspondêcia enviada aos endereços aqui relacionados.

HI, PEOPLE!!! Quem vai responder as cartas agora sou eu! E como já deu para perceber, o P.O. Box mudou, e para melhor. Saca só as razões!
1°) Em todos os números nós vamos publicar os endereços de pessoas que querem se corresponder e Fã Clubes.
2°) Agora nós temos mais espaço para publicar as cartas.
3°) (Mas nem por isso menos importante) Eu arrumei um bico e vou ganhar uma grana!!!
Saibam que eu estou chateada com vocês! Já mandei seis cartas e nenhuma foi publicada! Espero que esta seja.
Queria saber se é verdade que se pararem de exibir Sailor Moon nos *States*, não vão mais exibir no Brasil...
So Long.
Luana Clara de Souza
Rio de Janeiro - RJ
Vejo que temos poliglotas entre as nossas leitoras.
Well, Luana, primeiro: eu publiquei a sua carta! Agora você está mais happy*? Infelizmente você não é primeira no nosso* ranking*. Sandra Monte, com suas eu-sei-lá-quantas-cartas-e-ainda-contando vem se mantendo na liderança. Segundo: é possível que sim, mas nem todos os episódios que foram exibidos nos* States *passaram aqui, já que lá foi exibida parte da segunda fase. E mais: os fãs americanos estão se mobilizando para que SM volte às telas! Por isso, a esperança é a última que morre.* See you later, Walligator!

Tenho 15 anos e é a primeira vez que escrevo para uma revista.
Aí vão algumas perguntas:
1) Onde posso conseguir *cards* do DB?
2) Onde eu posso achar a revista Anime Club??
3) O Shurato em vídeo vai chegar aqui???
4) O pessoal do SBT tá maluco ou é só impressão? Afinal, Rayearth, Fly e Dragon Ball só com uma bola de cristal!!!!
Ana Paula Garcia
Meier - RJ
Primeira vez?? Jura??? Pois esta é a segunda carta que eu respondo em uma revista (a primeira foi a da Luana). E aqui vão as respostas:
1) Na COMIX Book Shop, tel (011) 883-2142 - Al. Jau, 1998 - Jd. Paulista São Paulo - SP - CEP 01420-002.
2) Não pode mais, pois a revista foi cancelada. Mas você pode tentar em sebos.
3) Aparentemente sim, já que a Tikara ainda tem interesse no personagem.
4) Não, o pessoal do SBT não é maluco. Mas eles disseram que além de bola de cristal, o horóscopo, o I-ching e o Tarô também ajudam!

Oi! Meu nome é Edson e tenho 11 anos. Tenho que admitir: a revista está ótima! Mas por que vocês não falam mais de outras séries, como *Rayearth*? E mais: ensinem no *Aprenda a Desenhar* a fazer olhos e cabelos no estilo mangá! Agora eu tenho mais algumas perguntas:
1) Qual o nome original de Fly, Pop, e os outros personagens?
2) Falem sobre a série U.S. Mangá!!!
3) Como Goku vai conseguir "dar uma magia" mais forte?
4) No final da saga de Hades alguém sobrevive?
5) Existem filmes do Shurato?
6) Por que o Samurai Troopers mudaram de nome?
7) Por que vocês não dão mais brindes, hein?
8) Falem sobre Dragon Ball Z!!!
9) Nunca deixem de falar sobre Dragon Ball, pois eu acho o segundo melhor desenho que está passando aqui!!!
Edson Jun Mitsuda
São Paulo-SP
Olá, Edson! Pode aguardar que nós faremos mais matérias sobre Rayearth em breve. Quanto aos olhos e cabelos, eu anotei sua sugestão e vou organizar uma equipe para levá-la ao EDITOR.
Mais respostas:
1) O nomes originais de Fly e Pop são respectivamente Dai e Pop; você pode ver mais alguns na HF 33.
2) Nós falaremos, mas isso não é uma pergunta!
3) Primeiro: o Goku não "dá magias" (você anda jogando videogame demais, não é), mas o seu golpe "Kamehame Ha" vai ficando mais forte

junto com ele.
4) No final da saga de Hades, o autor deixa entender que não.
5) Filmes em live-action *ou desenhos longa metragem???*
6) Porque a matriz original veio dos States *(como disse nossa amiga), e lá os nomes já tinham sido trocados.*
7) ***Como*** *não damos mais (o editor mandou eu dizer isso!)? E o guia prático? E o* card *de* Spellfire*? E os enfeites de Natal?*
8) Isso também não é uma pergunta!
9) Definitivamente isso não é uma pergunta... e,qual é o primeiro melhor desenho??

LEITORA ANORMAL.

Oi, meus amos!
A razão da reverência é porque dizem que não sou apenas mais uma fã da HF, e sim um capacho!
Adorei a idéia de convidar vários especialistas para qualificar os desenhos. Estou mandando algumas sugestões e uma receita (!?!), e vou ficando por aqui... mas eu volto!
Renata Bomfim
São Paulo-SP

Olá, meu capacho (quero dizer, Renata)!
Primeiro, você foi eleita a Leitora Anormal desta edição... você não ganhará nada (afinal, a verba para esta seção é curta), apenas o título de carta mais louca que recebemos. E a partir de agora teremos um Leitor Anormal por edição! Por isso, podem ir tirando o pó da sua boa e velha criatividade.
Eu não tenho espaço para publicar toda a sua carta, mas anotei suas sugestões (elas serão entregues junto com as do Edson), e quanto à pergunta da sua História em Quadrinho a resposta é SIM, OK! E continue criando e escrevendo, pois você tem talento.

Sasha Tom Hart
São Paulo -SP

Bolo Vilão
1 Kg de ganância
2 xícaras de crueldade
5 colheres de ódio
1 _ xícara de inveja
50 gramas de mentira
1 xícara de força bruta
1 colher de arrôgancia
1 copo de poder malígno
1 pitada de espírito vingativo
Egoismo a gosto

Modo de preparar.
Junte a ganância, o ódio e a crueldade e misture com muita força bruta. Acrescente friamente a inveja e principalmente mentira. Tempere com egoísmo para dar um sabor a mais. Despeje em forma untada com poder maligno. Por último, coloque a pitada de espírito vingativo e leve ao congelador para que fique mais frio... depois, é só servir com muita arrogância por cima.
Tempo de preparo: Menos de um dia.
Rendimento: Muita maldade.
Obs: A receita só falha quando se ama. Não tem prazo de validade.
(Receita cedida por Renata Bomfim

Juliana de Paula
Moji Guaçu - SP

NÓS ERRAMOS... MAS CONCERTAMOS!

Era só o que faltava! Eu já não tenho muito espaço e ainda tenho que corrigir erros da matéria dos outros...
Calma, EDITOR! Foi sem querer!
Não! Eu não queria recalamar, juro!
Não, não faz isso! Larga esse computador!
Não joga, não, ele é caro e parece muito pesa...........

ERRATA DA EDIÇÃO Nº 28 DA HF
Os seguintes desenhos ficaram de fora da lista (publicada na HF 29) de animês que passaram no Brasil:
— Samurai Kid (Globo)
— Os Três Espaciais (Bandeirantes)
— Knick & Knack (Globo)
— O Gênio Maluco (SBT, Globo)
— As Aventuras de Cacá (SBT)
Errata mandada pelo leitor Rodinei Campos Silveira, SP - Capital. Valeu, Rodinei!!

ELECKTRA'S REAL DEATH

Edson Sun Mitsuda,
SP Capital

ATENÇÃO GALERA !!!!!!
APERTEM OS CINTOS E SE SEGUREM , A PRESS ACABA DE TRAZER PARA CASA UMA TURMINHA QUE JOGOU PARA ESCANTEIO TODA ÁGUA COM AÇUCAR DOS QUADRINHOS INFANTIS...
REVISTA MENSAL
TURMA DO
BARULHO
R$ 2,50
1
EDITORA PRESS
LIVRARIA LASELVA
DDG 0800-110052
HEROIS DO FUTURO I
R$ 2.50
DISTRIB (5400)
LANCTO 05/05/97
DIGITAR 4003900380
E
AÍ, VAI ENCARAR ??